PHILIPS VIDEOPAC 17

Chinese logic
Logique chinoise
Chinese logica
Chinesische Logik
Logica cinese
Kinesisk logik
Logica china

PHILIPS



ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus.

Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire.

S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia.
Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 15.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

Instructions for Use

ENGLISH

Chinese logic

(1 player) Press RESET
next press key 0

The screen shows a pattern of tracks, leading from point "A" to three other points marked "B", "C" and "D".

At point "A" you see the figures 9 to 0.

It is up to you now to move them all to point "D" in that same descending order. To do so you will have to shift them around, "parking" the various figures temporarily at "B", "C" etc. You may even have to move them back again to "A". There's a built-in handicap: if you have one or more figures parked at any of the stations, you may only move another figure to that station if the new arrival is a lower figure than the last one parked at that particular point. The computer will actually refuse your instructions in such a case.

The figures are moved by first pressing the letter key where the figure is and next press the letter key where you want it to move to. For example: first press key "A", next press key "B" and the zero will slide to station "B" etc. You can change your mind after pressing one key by pressing the "clear" key.

Try and match the minimum number of moves indicated by the computer. It keeps track for you of the number of moves you have made as well as the time you spent playing.

This game has a number of varieties. What it amounts to is that the access to station "D" has been blocked so you only have stations "A", "B" and "C" left.

You may choose the number of figures that have to be moved from "A" to "B" or "C".

Each time a game is finished, press RESET (△), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

(a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac. Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards. Replace Videopac in its box. Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Check procedure

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (△). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen.
If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

Press "Reset", next press key 2
for two figures
minimum number of moves: 3

Press "Reset", next press key 3
for three figures
minimum number of moves: 7

Press "Reset", next press key 4
for four figures
minimum number of moves: 15

Press "Reset", next press key 5
for five figures
minimum number of moves: 31

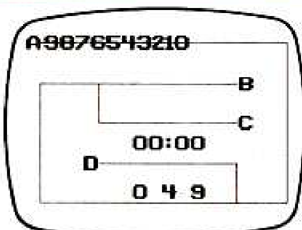
Press "Reset", next press key 6
for six figures
minimum number of moves: 63

Press "Reset", next press key 7
for seven figures
minimum number of moves: 127

Press "Reset", next press key 8
for eight figures
minimum number of moves: 255

Press "Reset", next press key 9
for nine figures
minimum number of moves: 511

The computer keeps track of the number of moves you have made.

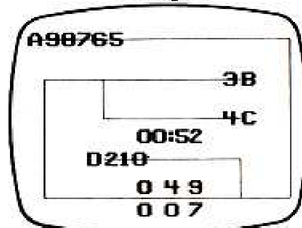


Start of game

Figures to be moved to station B, C or D

Time elapsed

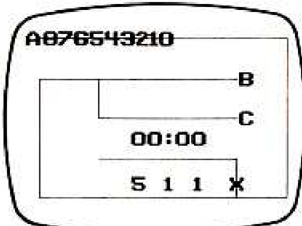
Minimum number of moves



Game situation

Time elapsed

Number of moves made



Start of game variety with
9 figures and 3 stations only

Access to station D is blocked.
Minimum number of moves . . . 511!

DEUTSCH

Chinesische Logik
(Für einen Spieler)
Zuerst Taste "RESET", dann Taste 0 drücken.

Der Bildschirm zeigt nun ein System von Linien die von "A" zu "B", "C" und "D" führen.

Bei "A" sehen Sie außerdem die Ziffern von 9 bis 0.

Sie sollen nun alle Ziffern in dieser Reihenfolge zu "D" bringen. Dazu müssen Sie die Ziffern verschieben und sie interimistisch bei "B" und "C" unterbringen. Manchmal werden Sie eine Ziffer auch wieder zum Ausgangspunkt "A" zurückbringen müssen. Eine Schwierigkeit gilt es dabei zu überwinden: wenn Sie irgendwo eine oder mehrere Ziffern untergebracht haben, können Sie zusätzlich nur eine niedrigere Ziffer dort unterbringen. Wenn Sie das nicht beachten, führt der Computer Ihren Befehl nicht aus.

Die Ziffern bewegt man durch Drücken der Taste mit dem Buchstaben für den derzeitigen Aufenthalt der Ziffer und anschließendes Drücken der Taste mit dem Buchstaben für den gewünschten Aufenthalt. Sollten Sie nach dem Drücken der Taste Ihre Absicht ändern wollen, brauchen Sie nur die Taste "CLEAR" zu drücken, um den Zug löschen.

Sie beginnen zum Beispiel so: Taste "A" drücken, dann Taste "B" drücken. Die Null fährt nun von "A" nach "B".

Versuchen Sie, mit der vom Computer angegebenen Mindestanzahl der Züge (49!) auszukommen. Der Computer hält sowohl die Zahl der gemachten Züge als auch die Spielzeit fest.

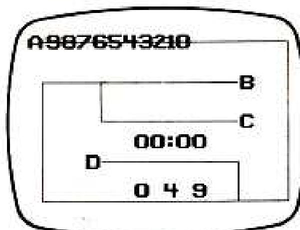
Für dieses Spiel gibt es zahlreiche Varianten.
Dabei wird der Zugang zu "D" gesperrt, sodaß nur "A", "B" und "C" verfügbar bleiben.

Die Anzahl der Ziffern, die von "A" nach "B" oder "C" gebracht werden sollen, bestimmen Sie selbst.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Taste "RESET" drücken, dann
Taste 2 betätigen: zwei Ziffern.
Mindestzahl der Züge: 3
Taste "RESET" drücken, dann
Taste 3 betätigen: drei Ziffern.
Mindestzahl der Züge: 7
Taste "RESET" drücken, dann
Taste 4 betätigen: vier Ziffern.
Mindestzahl der Züge: 15
Taste "RESET" drücken, dann
Taste 5 betätigen: fünf Ziffern.
Mindestzahl der Züge: 31
Taste "RESET" drücken, dann
Taste 6 betätigen: sechs Ziffern.
Mindestzahl der Züge: 63
Taste "RESET" drücken, dann
Taste 7 betätigen: sieben Ziffern.
Mindestzahl der Züge: 127
Taste "RESET" drücken, dann
Taste 8 betätigen: acht Ziffern.
Mindestzahl der Züge: 255
Taste "RESET" drücken, dann
Taste 9 betätigen: neun Ziffern.
Mindestzahl der Züge: 511

Der Computer hält die Anzahl der getätigten Züge fest.

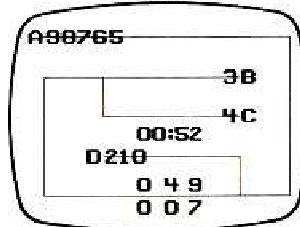


Spielbeginn

Ziffern, die nach B, C oder D gebracht werden sollen

Verstrichene Zeit

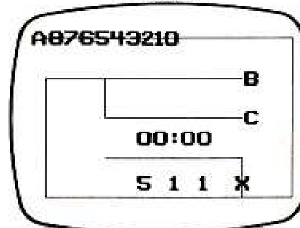
Mindestanzahl der Züge



Spielstand

Verstrichene Zeit

Anzahl der getätigten Züge



Spielbeginn bei Variante mit 9 Ziffern und drei Anspielmöglichkeiten.

Zugang zu D gesperrt.
Mindestanzahl der Züge: 511!

Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spielewahl

Logique chinoise

(1 joueur) Appuyez sur "RESET" puis sur la touche "O".

Sur l'écran apparaissent 3 chemins conduisant de A et B, C et D.

En A se trouvent, par ordre décroissant, les chiffres de 9 à 0. Vous devez les amener en D dans le même ordre.
Pour cela, vous devrez "garer" temporairement les chiffres en B et C ou même les renvoyer en A.
Toutefois, l'ordinateur refuse de placer les chiffres dans un ordre croissant.
Pour déplacer les chiffres, appuyez tout d'abord sur la touche de la lettre ou il se trouve puis sur celle ou vous souhaitez l'envoyer. Pour annuler une instruction, utilisez la touche "CLEAR".
Par exemple: en appuyant sur la touche A puis sur la touche B, le zéro va glisser de A en B.

Essayez de ranger les chiffres en un minimum de coups (49!). L'ordinateur indique le nombre de coups joués ainsi que le temps utilisé.

Ce jeu possède des variantes, par exemple, l'impossibilité d'utiliser la piste D.
Vous pouvez choisir le nombre de chiffres que vous voulez déplacer de A en B ou C.

Appuyez sur "RESET" puis sur la touche 2 pour 2 chiffres. Nombre de coups minimum: 3

Appuyez sur "RESET" puis sur la touche 3 pour 3 chiffres. Nombre de coups minimum: 7

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac.
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut.
Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Appuyez sur "RESET" puis sur la touche 4 pour 4 chiffres. Nombre de coups minimum: 15

Appuyez sur "RESET" puis sur la touche 5 pour 5 chiffres. Nombre de coups minimum: 31.

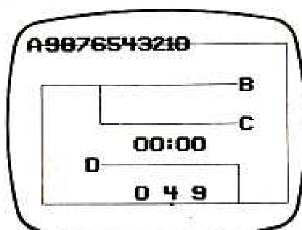
Appuyez sur "RESET" puis sur la touche 6 pour 6 chiffres. Nombre de coups minimum: 63.

Appuyez sur "RESET" puis sur la touche 7 pour 7 chiffres. Nombre de coups minimum: 127.

Appuyez sur "RESET" puis sur la touche 8 pour 8 chiffres. Nombre de coups minimum: 255.

Appuyez sur "RESET" puis sur la touche 9 pour 9 chiffres. Nombre de coups minimum: 511.

L'ordinateur enregistre le nombre de coups que vous avez joués.

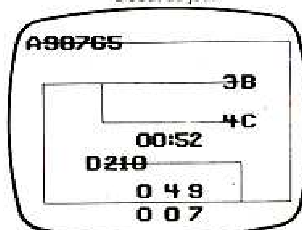


Début du jeu.

Chiffres à déplacer sur les pistes B, C ou D.

Temps écoulé.

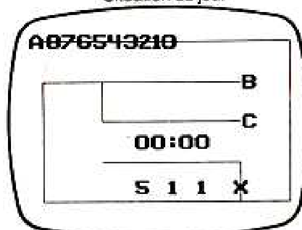
Nombre de coups minimum.



Situation du jeu.

Temps écoulé.

Nombre de coups joués.



Début du jeu avec la variante 9 chiffres et seulement 3 pistes.

L'accès à la piste D est bloqué.
Nombre minimum de coups . . . 511!

Procedure de vérification
Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:

Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zéro.

Instructions
SELECT GAME: choix du jeu

Gebruiksaanwijzing

Chinese logica
(1 speler) Druk op "RESET"
Vervolgens op toets "0'

Op het scherm ziet u een soort wegennet met "A" als beginpunt en drie andere punten, "B", "C" en "D".

Bij "A" ziet u tien cijfers, 9 t/m 0.

U moet proberen al deze cijfers in die zelfde volgorde bij een van de andere punten ("B", "C" of "D") te krijgen. Om dat te doen zult u ze wat heen en weer moeten bewegen en tijdelijk bij een van de andere punten "parkeren". Het is zelfs niet uitgesloten, dat u een cijfer weer tijdelijk terug moet sturen naar "A". Het probleem dat zich daarbij voordoet is, dat u een cijfer alleen maar over kunt brengen naar een "station" waar als laatste een hoger cijfer staat dan dat wat u wilt verplaatsen. Vergist u zich, dan wijgert de computer uw opdracht uit te voeren.

U verplaatst de cijfers door eerst op de lettertoets te drukken, die overeenkomt met het station waar het cijfer staat en vervolgens op de letter van het station, waar u het cijfer naar toe wilt transporteren. Hebt u de eerste toets ingedrukt, dan kunt u zich nog bedenken door de "CLEAR" toets in te drukken.

U begint bij voorbeeld door eerst op toets "A" te drukken en vervolgens op toets "B". De nul glijdt dan vanzelf naar station "B", etc.

Probeer het te doen in het minimum aantal beurten dat op uw beeldscherm wordt weergegeven. In dit geval 49. De computer houdt nauwkeurig bij hoeveel beurten u gehad hebt en hoe lang u er over doet.

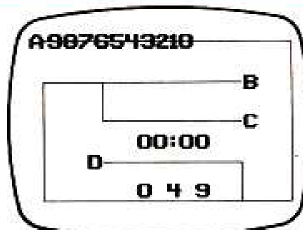
Er zijn een aantal variaties op dit spel. Waar het op neerkomt is, dat de weg naar punt "D" geblokkeerd wordt en alleen de stations "A", "B" en "C" overblijven.

U kunt zelf het aantal cijfers kiezen dat van "A" naar punt "B" overgebracht moet worden:

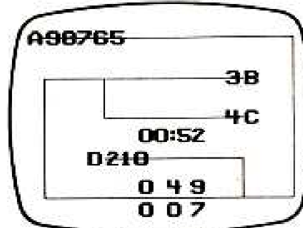
Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschi,nt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a. Een ander spel kiezen.
b. Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog. Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c. Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Druk op "RESET", daarna op toets 2 voor twee cijfers.
Minimum aantal beurten: 3
Druk op "RESET", daarna op toets 3 voor drie cijfers.
Minimum aantal beurten: 7
Druk op "RESET", daarna op toets 4 voor vier cijfers
Minimum aantal beurten: 15
Druk op "RESET", daarna op toets 5 voor vijf cijfers.
Minimum aantal beurten: 31
Druk op "RESET", daarna op toets 6 voor zes cijfers.
Minimum aantal beurten: 63.
Druk op "RESET", daarna op toets 7 voor zeven cijfers.
Minimum aantal beurten: 127
Druk op "RESET", daarna op toets 8 voor acht cijfers.
Minimum aantal beurten: 225
Druk op "RESET", daarna op toets 9 voor negen cijfers.
Minimum aantal beurten: 511.

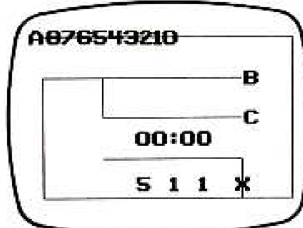
De computer houdt steeds bij hoeveel beurten u gehad hebt.



Begin van het spel



Spel-situatie



Begin van spel-variant met negen cijfers en 3 stations.

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!). Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel

ITALIANO

Logica Cinese
(1 giocatore) Premere "Reset" e successivamente il tasto 0.

Sullo schermo appare una schema con linee che congiungono il punto "A" con altri tre punti "B" "C" e"D".

Nel punto "A" ci sono le cifre da 9 a 0.

Tocca a Voi ora trasferire tutte le cifre alla stazione "D" nello stesso ordine. Per fare ciò potrete portare in giro le varie cifre, parcheggiandole temporaneamente in "B", "C". Se necessario potrete anche farle ritornare indietro in "A". La regola fondamentale di questo gioco à che se avete una o più cifre parcheggiate in qualche stazione Voi potete far arrivare a questa stazione solamente un numero che sia di valore inferiore al numero parcheggiato in quella stazione.
Il computer rifiuterà le Vostre istruzioni se non verrà rispettata questa regola.

Per far muovere le cifre premere dapprima il tasto corrispondente alla lettera nella quale la cifra si trova e successivamente il tasto corrispondente alla lettera dove si vuol farle pervenire.
Se per caso cambiaste idea dopo aver premuto un tasto potrete sempre correggere la Vostra decisione premendo il tasto "clear".

Un esempio di inizio gioco à questo: premere dapprima il tasto "A" e successivamente il tasto "B", lo 0 perviene automaticamente alla stazione "B".

Cercate diuguagliare il numero di mosse indicato dal computer (49!). Il computer dà inoltre in ogni instante il numero di mosse eseguite e il tempo trascorso nel gioco.

Questo gioco ha molte varietà. Quando l'accesso alla stazione "D" viene bloccato si può operare solamente con A, B, C.

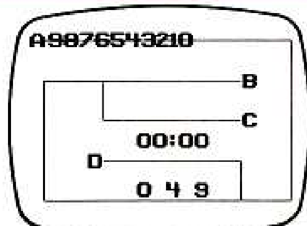
Si possono scegliere il numero di cifre che devono essere mosse da "A" a B o C.

Ogni volta che un gioco é terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:

(a) Selezionare un'altro gioco
O (b) Selezionare un'altra Videopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.
Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Premere "Reset", successivamente il tasto 2 per due cifre
numero minimo di mosse: 3
Premere "Reset", successivamente il tasto 3 per tre cifre
numero minimo di mosse: 7
Premere "Reset", successivamente il tasto 4 per quattro cifre
numero minimo di mosse: 15
Premere "Reset", successivamente il tasto 5 per cinque cifre
numero minimo di mosse: 31
Premere "Reset", successivamente il tasto 6 per sei cifre
numero minimo di mosse: 63
Premere "Reset", successivamente il tasto 7 per sette cifre
numero minimo di mosse: 127
Premere "Reset", successivamente il tasto 8 per otto cifre
numero minimo di mosse: 255
Premere "Reset", successivamente il tasto 9 per nove cifre
numero minimo di mosse: 511.

Il computer tiene conto del numero di mosse eseguite.

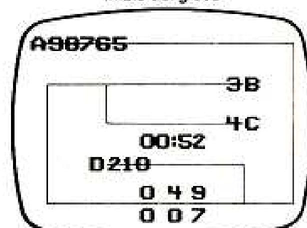


Inizio del gioco

Le cifre possono essere spostate in B, C e D.

Tempo trascorso

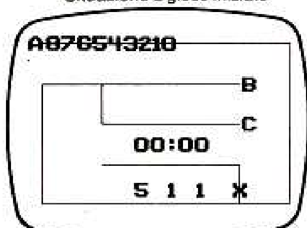
Numero minimo di mosse



Situazione a gioco iniziato

Tempo trascorso

Numero di mosse eseguite



Inizio della varietà del gioco con 9 cifre e tre sole stazioni.

Accesso alla stazione D bloccato. Il numero minimo di mosse è 511.

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento

Le istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

Brugsanvisning

DANSK

Kinesisk logik
(1 spiller) Tryk på "RESET", og herefter på 0.

På skærmen vises et system af "veje" med udgangspunkt i A ledende over til punkt B, C og D.

Ved punkt A ser De tallene 9 til og med 0.

Det gælder nu for Dem om, at flytte alle tallene til punkt D, og således at de står i samme rækkefølge som ved punkt A. For at kunne dette er De nødt til at rokere rundt på tallene, midlertidig "parkere" de forskellige tal ved punkt B og/eller C, osv. De må endog føre nogle af tallene tilbage til A igen. I reglerne for talrokeringerne er der dog en begrænsning: hvis De har et eller flere tal placeret ved et punkt, kan De kun placere endnu et tal herved, hvis dette nytilførte tal har en lavere værdi, end det foranstående eller allerede placerede tal ved dette punkt. Computeren vil straks modsætte sig Deres instruktioner, hvis denne regel forsøges overtrådt.

Tallene flyttes ved, først at indtaste det bogstav hvor tallet er, og derefter indtaste det bogstav hvortil man ønsker det flyttet. Hvis De skifter mening efter at have indtastet det første bogstav, kan De slette instruktionen til computeren ved at trykke på "CLEAR".

F.ex. ved start: Først indtastes "A" og derefter "B", hvilket medfører, at tallet 0 vil blive ført fra A til punktet B, ovs.

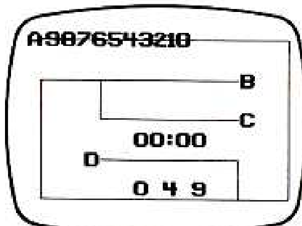
Prøv at opnå det mindst mulige antal af rokeringer (49!, den perfekte løsning), som computeren angiver. Computeren tæller og viser Dem på skærmen, antallet af rokeringer De har foretaget, såvel som den tid De har brugt hertil.

Dette spil har flere variationsmuligheder; der bl.a. ligger i, at muligheden for at benytte punkt D kan blokeres, således at De kun kan benytte punkt A, B og C til rokeringerne.
Desuden kan De selv vælge, hvor mange tal De skal have til opgave at flytte fra A til B eller C.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet. Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter læses brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren.

Tryk på "RESET" og indtast herefter "2", hvis De vil have 2 tal. Mindst mulige antal rokeringer: 3
Tryk på "RESET" og indtast herefter "3", hvis De vil have 3 tal. Mindst mulige antal rokeringer: 7
Tryk på "RESET" og indtast herefter "4", hvis De vil have 4 tal. Mindst mulige antal rokeringer: 15
Tryk på "RESET" og indtast herefter "5", hvis De vil have 5 tal. Mindst mulige antal rokeringer: 31
Tryk på "RESET" og indtast herefter "6", hvis De vil have 6 tal. Mindst mulige antal rokeringer: 63
Tryk på "RESET" og indtast herefter "7", hvis De vil have 7 tal. Mindst mulige antal rokeringer: 127
Tryk på "RESET" og indtast herefter "8", hvis De vil have 8 tal. Mindst mulige antal rokeringer: 255
Tryk på "RESET" og indtast herefter "9", hvis De vil have 9 tal. Mindst mulige antal rokeringer: 511

Computeren holder orden på antallet af de rokeringer, som De foretager.

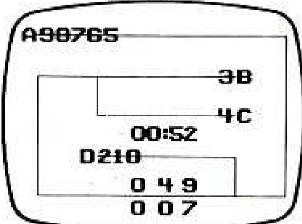


Spillets start

Tallene der skal flyttes til B, C eller D.

Forbrugt tid.

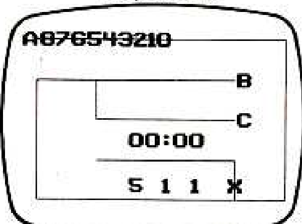
Mindst mulige antal rokeringer.



En spilsituation

Forbrugt tid

Antallet af foretagne rokeringer.



Startsituationen i variationen med 9 tal og kun 3 mulige punkter.

Muligheden for at anvende punkt D er blokeret. Mindst mulige antal rokeringer . . . 511!

Kontrolprocedure
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Kinesisk logik

(1 deltagare) Tryck på "Reset", därefter på tangent 0.

På TV-skärmen syns ett mönster av linjer, som börjar vid station A och fortsätter sedan till stationerna B, C och D.

Vid station A ser Du siffrorna 9 till 0.

Du skall nu flytta siffrorna till station D där de skall placeras i samma ordningsföljd som vid A (D 9876 . . .). För att lyckas med detta måste Du flytta runt med siffrorna, parkera siffror tillfälligt vid B, C etc. Du kanske även måste gå tillbaka till A. Det finns ett inbyggt handicap: Om Du har en eller flera siffror parkerade vid någon station, kan Du endast flytta en siffra till denna station, om den har ett lägre värde än den sist parkerade siffran. I annat fall vägrar computern att acceptera Din instruktion.

Siffrorna flyttas genom att först trycka på tangenten för den station (bokstav ex. A) från vilken siffran skall flyttas och därefter på tangenten dit siffran skall gå. Om du ändrar Dig, tryck på "Clear" tangenten.

Startexempel: Tryck först på tangent A, därefter på tangent B och nollan flyttar sig från station A till station B etc.

Försök att tävla mot detminimiantal av flyttningar som är möjligt (49!), vilket visas på TV-skärmen. Där ser Du även hur många flyttningar du gjort samt den tid Du använt för spelet.

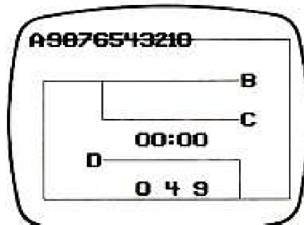
Detta spel erbjuder en mängd av variationer. Genom att blockera ingången till station D, så kan man endast använda stationerna A, B och C.

Du kan välja antal siffror som Du vill flytta från A till B eller C.

Tryck på RESET [△] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
(a) Välj ett annat spel.
(b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt.
Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask.
Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Tryck på "Reset", därefter på tangent 2 för två siffror, minimiantal av flyttningar: 3.
Tryck på "Reset", därefter på tangent 3 för tre siffror, minimiantal av flyttningar: 7.
Tryck på "Reset", därefter på tangent 4 för fyra siffror, minimiantal av flyttningar: 15.
Tryck på "Reset", därefter på tangent 5 för fem siffror, minimiantal av flyttningar: 31.
Tryck på "Reset", därefter på tangent 6 för sex siffror, minimiantal av flyttningar: 63.
Tryck på "Reset", därefter på tangent 7 för sju siffror, minimiantal av flyttningar: 127.
Tryck på "Reset", därefter på tangent 8 för åtta siffror, minimiantal av flyttningar: 255.
Tryck på "Reset", därefter på tangent 9 för nio siffror, minimiantal av flyttningar: 511.

Computern informerar fortlöpande på TV-skärmen Ditt antal av flyttningar.

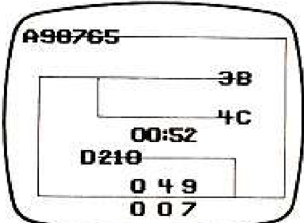


Spelstart

Siffror att flyttas till station B, C eller D.

Tidsåtgång

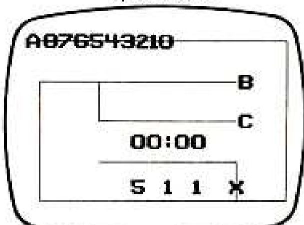
Minimiantal av flyttningar



Spelsituation

Tidsåtgång

Antal utförda flyttningar



Start av spelvariationer med 9 siffror och endast 3 stationer.

Ingången till D är blockerad.
Minimiantal av flyttningar . . . . . 511!

Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad engligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: återställning

Instruktioner
SELECT GAME: välj spel

Kiinalainen logiikka

(1 pelaaja) Paina näppäintä RESET, paina seuraavaksi näppäintä 0

Kuvaruudussa näkyy reittikuvio, joka kulkee pisteestä "A" kolmeen pisteeseen "B", "C" ja "D".

Pisteessä "A" näkyvät luvut 9: stä 0: aan.

Tehtäväsi on siirtää ne samaan järjestykseen pisteeseen "D". Tätä varten joudut kääntämään järjestyksen, "pysäköimään" eri numerot tilapäisesti pisteisiin "B", "C" jne. Voit joutua jopa siirtämään niitä takaisin pisteeseen "A". Numeroiden "pysäköintiä" on rajoitettu seuraavasti: jos olet pysäköinyt johonkin pisteeseen yhden tai useamman numeron, voit siirtää uuden numeron tähän pisteeseen vain jos siirrettävä numero on pienempi kuin pisteeseen jo pysäköity numero. Tietokone ei edes ota sellaista käskyä vastaan.

Numerot siirretään painamalla ensin sen pisteen kirjainta, jossa numero on, ja sen jälkeen sen pisteen kirjainta, johon haluat siirtää numeron. Jos muutat mielesi painettuassi yhtä kirjainta, voit vielä korjata tilanteen painamalla näppäintä CLEAR.

Voit aloittaa esim: paina ensin näppäintä "A" ja seuraavaksi näppäintä "B", jolloin 0 siirtyy pisteeseen "B".

Pyri tietokoneen osoittamaan siirtojen minimimäärään (49). Tietokone laskee siirtojesi määrän ja samoin käyttämäsi ajan.

Peliä voi daan muuntaa. Pisteeseen "D" pääsy on estetty ja käytettävissä ovat vain pisteet "A", "B" ja "C".

Voit valita pisteestä "A" pisteeseen "B" tai "C" siirrettävien numeroiden määrän.

Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 2 numeroiden määrä kaksi siirtojen minimimäärä: 3

Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 3

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△), Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:

(a) Valita uuden pelin,

tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.

tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv: hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

numeroiden määrä kolme
siirtojen minimimäärä: 7

Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 4
numeroiden määrä neljä
siirtojen minimimäärä 15

Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 5
numeroiden määrä viisi
siirtojen minimimäärä: 31

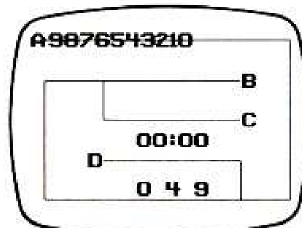
Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 6
numeroiden määrä kuusi
siirtojen minimimäärä: 63

Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 7
numeroiden määrä seitsemän
siirtojen minimimäärä: 127

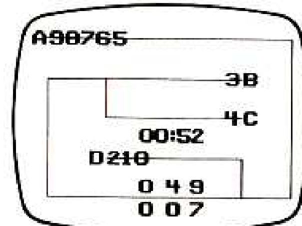
Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 8
numeroiden määrä kahdeksan
siirtojen minimimäärä: 255

Paina näppäintä RESET ja sen jälkeen näppäintä 9
numeroiden määrä yhdeksän
siirtojen minimimäärä: 511

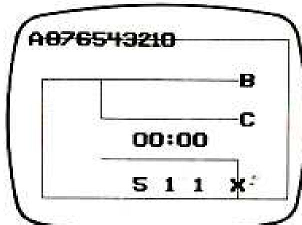
Tietokone muistaa tekemiesi siirtojen määrän.



Pelin alku



Pelitilanne



9 numeron ja 3 pisteen pelin alku.

Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET (△) TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaale.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME: valitse peli

Modo de empleo

Logica China
(1 jugador) Pulse "Reset" y a continuación la tecla 0.

En la pantalla aparece un conjunto de pistas que van desde el punto "A" hasta otros tres puntos con las letras "B", "C" y "D".

En el punto "A" se ven las cifras 9 a 0.

Lo que tiene Vd. que hacer ahora es llevarlas todas al punto "D" en el mismo orden. Para ello tendrá que desplazarlas a lo largo de todo el recorrido y aparcarlas provisionalmente en "B", "C", etc. Incluso tendrá que hacerlas retroceder de nuevo hasta "A". Se ha incorporado una dificultad que consiste en que cuando ha aparcado una o más cifras en una de las estaciones, sólo podrá llevar a esa estación otra cifra si ésta es inferior a las allí aparcadas.
De no ser así el ordenador rechazará sus instrucciones.

Las cifras se trasladan pulsando primero la tecla de la letra donde está la cifra y después la tecla de la letra a donde quiere que vaya. Si cambia de opinión después de haber pulsado una tecla, para anular la decisión pulse la tecla "clear" (borrado).

Comience por ejemplo pulsando primero la tecla "A", después la tecla "B" y el cero se trasladará a la estación "B", y así sucesivamente. Trate de hacer el mínimo número (49) de movimientos que le indica el ordenador. Este le informa del número de movimientos y del tiempo invertido en el juego.

En él se pueden introducir algunas variantes, como por ejemplo el bloqueo del acceso a la estación "D", y entonces sólo le quedan las estaciones "A", "B" y "C".

Puede elegir el número de cifras que han de pasar de "A" a "B" o "C".

Pulse "Reset" y después la tecla 2 para dos cifras, número mínimo de movimientos: 3

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

Pulse "Reset" y después la tecla 3 para tres cifras, número mínimo de movimientos: 7

Pulse "Reset" y después la tecla 4 para 4 cifras, número mínimo de movimientos: 15

Pulse "Reset" y luego la tecla 5 para cinco cifras, número mínimo de movimientos: 31

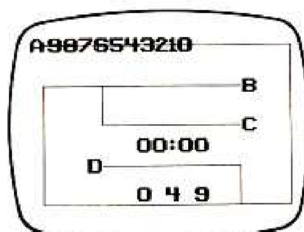
Pulse "Reset" y a continuación la tecla 6 para seis cifras, número mínimo de movimientos: 63

Pulse "Reset" y a continuación la tecla 7 para siete cifras, número mínimo de movimientos: 127

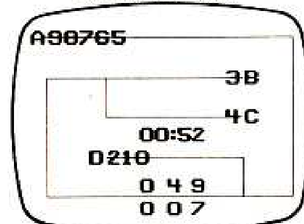
Pulse "Reset" y a continuación la tecla 8 para ocho cifras, número mínimo de movimientos: 255

Pulse "Reset" y a continuación la tecla 9 para nueve cifras, número mínimo de movimientos: 511

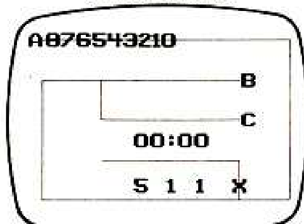
El ordenador registra el número de movimientos hecho por Vd.



Comienzo del juego



Situación del juego



Comienzo del juego con la variedad de 9 cifras y sólo 3 estaciones.

Proceso de prueba

Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas

RESET: reposición

Instrucciones

SELECT GAME: elija juego

3111 106 60870

SIP